

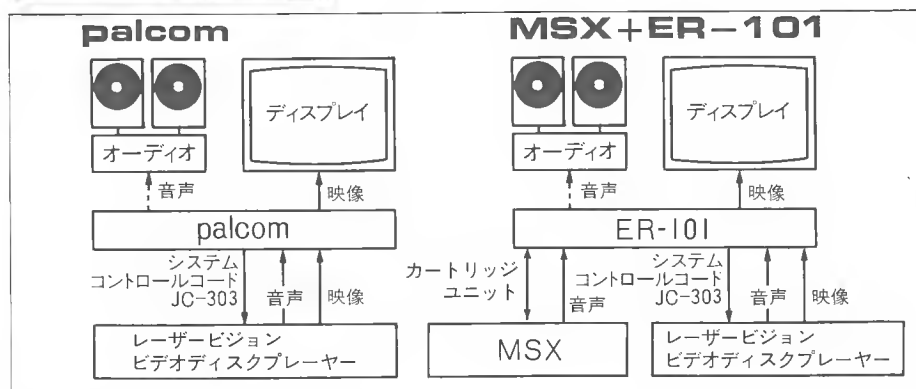
COMPUTER
PROGRAM
ENCODEDComputer and LaserDisc Game
SS098-0044

ローリング・ブラスター

ROLLING BLASTER How To Play

このディスクは、オーディオチャンネルの一部にコンピュータプログラムが記録されています。

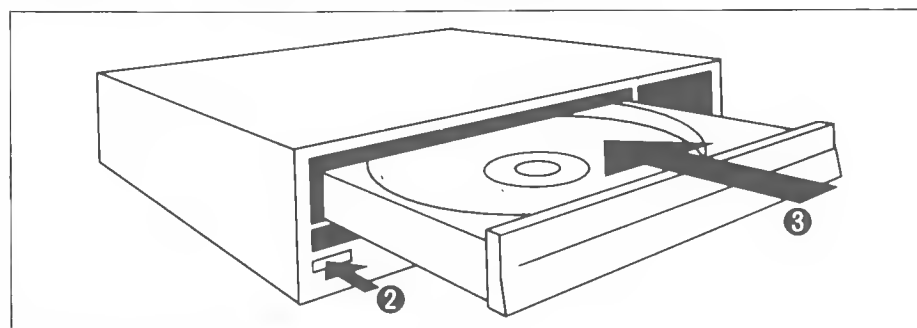
SET UP



①結線をチェックしてください。

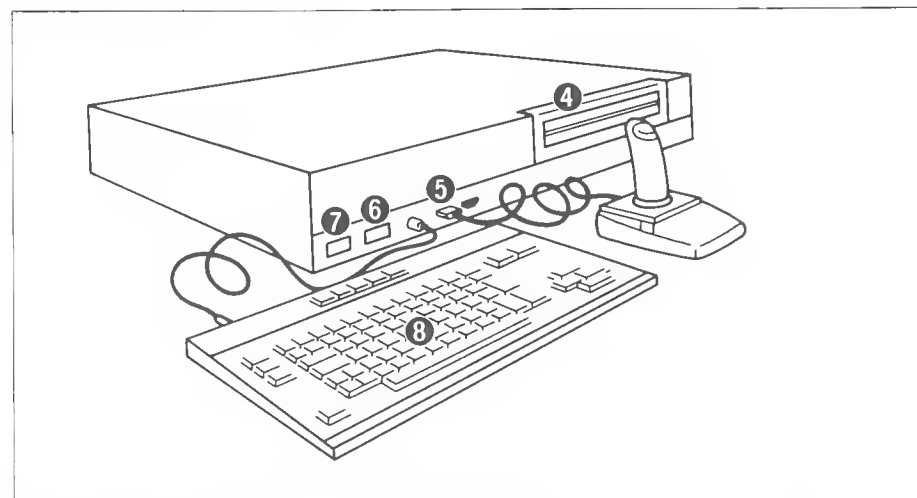
■詳しくはPX-7の取扱説明書をご参照ください。MSX+ER-101の場合は、ER-101の取扱説明書をご覧ください。

■お手持ちのステレオに接続すれば大迫力サウンドでお楽しみいただけます。



②プレーヤー、ディスプレイの電源を入れます。

③ディスクをセットします。



④カートリッジスロットに何も入っていないことを確認します。

⑤MSX用のジョイスティックがあればPX-7の「コントローラー1」または「コントローラー2」に接続します。

⑥PX-7のビデオ・オーディオスイッチをノーマルにします。

⑦PX-7の電源を入れ、P-BASICを選択します。

⑧PX-7のキーボードから「C」「A」「I」「L」「D」とタイプします。

■プレーヤーが回り始め、コントロールプログラムをロードします。

■「Error 1」のメッセージが表示された場合はディスクをクリーニング（図ディスクのクリーニング参照）して、③から始めてください。

■「Device I/O Error」のメッセージが表示された場合は①から始めてください。

PLAY

⑨コントロールプログラムのロードが終了すると、画面にPUSH SPACE KEYのメッセージが出ます。キーボードのスペースキー、またはジョイスティックのトリガーボタンを押すと、ゲームレベル（難易度）の選択に入ります。

CHOOSE YOUR LEVEL OF PLAY?

LEVEL 1 BEGINNER (初級)

LEVEL 2 ADVANCED (中級)

LEVEL 3 PROFESSIONAL (上級)

ジョイスティックまたはキーボードのカーソルキーで希望するレベルを選択し、トリガーボタンまたはスペースキーを押して決定すると、ゲームプログラムのロードが開始され、ロード終了と共にゲームが始まります。

⑩オプション・コマンド

レベル選択画面の時、「SHIFT」キーと「CTRL」キーを同時に押すと、次の表示が出ます。

WHERE DO YOU WANT TO START?

ROUND (1-4) = [1]

CHOOSE YOUR STARFLEET SIZE?

SIZE [1-9] = [3]

■通常、ゲームは第1ゲームから始まり、手持ちの機数は3機ですが、このオプション選択により、自分の好きなゲームから、好きなだけの機数（最高9機）で開始する事ができます。

例:第3ゲームから、手持ち6機で始めたい時

まず、ジョイスティック（カーソルキー）でラウンド選択のコマンドを選びます。

ROUND (1-4) = [1] ●コマンド文が赤くなります。

次に、トリガーボタン（スペースキー、以下同じ）を押すと、ゲームの選択に入ります。

ROUND (1-4) = [1] ●ラウンド数のみ黄色になります。

ジョイスティックでラウンド数を増減させ、「3」になったらトリガーボタンを押して決定します。

ROUND (1-4) = [3] ●ラウンド数が赤に戻ります。

同様に、ジョイスティックでサイズ（機数）選択のコマンドを選び、トリガーで固定、ジョイスティックでサイズを6まで増やし、トリガーで決定します。

最後にレベルの選択を行うと、第3ゲームのロードが開始されます。

■オプション・コマンドを選択する前にレベル選択を行うと、通常のゲームスタートになります。

■PX-JY 8など、2トリガータイプのジョイスティックを使用する場合は、トリガーボタン1のみ有効です。

■ゲームオーバーの後、同じゲームを選択すれば、すぐにゲームを始める事ができます。

OPERATION

⑪「ローリング・ブラスター」のゲーム操作は、ジョイスティック、キーボードのどちらでも行えます。

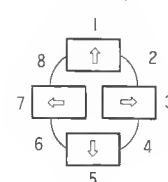
操作の内容は、各ゲームによって次の2種類に区別されます。

①第1・第3ゲームの操作

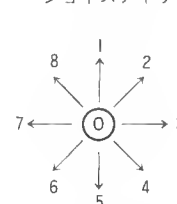
ジョイスティック（またはキーボードのカーソルキー）で、「レッド・バーバリアン」の移動（8方向）を操作します。

トリガーボタン1（またはキーボードのスペースキー）を押すと、弾が発射されます。弾はボタンを押し続けることによって、連射が可能です。

カーソルキー



ジョイスティック



1. 前進
2. 斜め右前進
3. 右移動
4. 斜め右後退
5. 後退
6. 斜め左後退
7. 左移動
8. 斜め左前進

②第2・第4ゲームの操作

ジョイスティック（カーソルキー）で「レッド・バーバリアン」の左右移動（2方向）を操作します。トリガーボタン（スペースキー）を押すと、誘導ミサイルが発射されます。誘導ミサイルを発射すると、「レッド・バーバリアン」の操作は不能になり、ジョイスティック（カーソルキー）は、ミサイルの誘導（方向及び速度の調節）に用いられます。ミサイルを誘導し、相手に接触させるか、トリガーボタンを押すと、ミサイルは爆発します。ミサイルが爆発するか、画面から消えると、「レッド・バーバリアン」の操作が回復します。

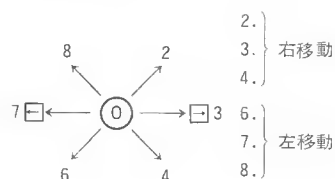
■前のミサイルを爆発させないと、次のミサイルは発射できません。

■ミサイルを後進させる事はできません。

■相手の弾はミサイルを素通りしてしまいます。トリガーを押し、ミサイルを爆発させて弾を防いでください。

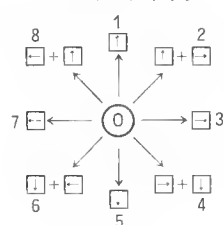
ミサイル発射後

ジョイスティック



ジョイスティック

ジョイスティック



1. 加速、直進
2. 加速、斜め右移動
3. 右移動
4. 減速、斜め右移動
5. 減速、直進
6. 減速、斜め左移動
7. 左移動
8. 加速、斜め左移動

⑫“レッド・バーバリアン”が各惑星間を移動する為には、軌位エネルギーが必要です。各惑星の空中を漂っている軌位エネルギー球を、まずレーザー弾がミサイルで破壊し、中のエネルギー核だけを機体でキャッチしてください。必要量は画面上部の軌位インジケータに赤い▽で示されます（レベルによって異なります）。

■転位エネルギー球に直接接触すると、機体は破壊されてしまいます。

■機体が破壊されると、それまでに吸収した転位エネルギーも消失してしまいます。

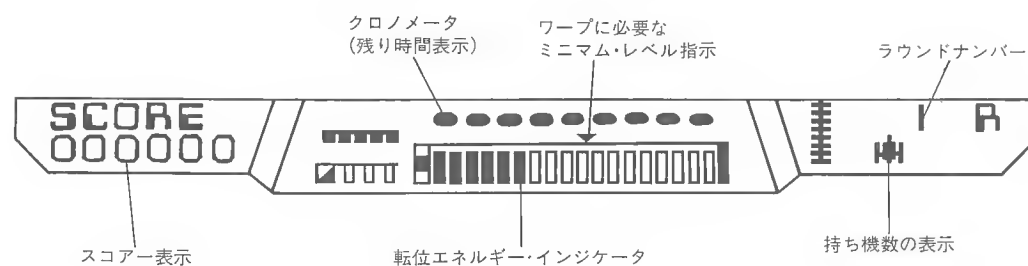
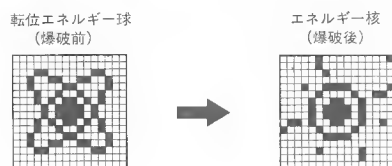
■転位エネルギーが不足のままゲームをクリアしても、次の惑星には転位できず、

"SHORT OF ENERGY

TRY AGAIN ROUND ONE (TWO...FOUR)

YOUR STARFLEET SIZE—ONE (TWO...EIGHT) "

のメッセージと共に機体は消滅し、同じゲームの最初からやり直さなければなりません。



COMPUTER PROGRAM SPEC

プログラム名：BLAST

分類：アクションゲーム

使用メモリ一容量：32K

使用言語：マシン語

ロード方法: CALL LD.

スタート方法：オートスタート

オペレーション：キーボードまたはジョイスティック

HARDWARE SYSTEM

コンピュータ：パイオニア・パーソナルコンピュータ palcom PX-7、PX-V7、または MSX EXPANSION PROCESSOR ER-101 と MSX 仕様のパーソナルコンピュータ

レーザービジョンビデオディスクプレーヤー：CLD-9000、LD-7000、LD-7100、LD-5000、
LD-V500、LDP-250CD、LDP-150、
LV-5000DS、LV-1000、LV-1CD、
VIP-30C、VIP-11、LA-900

周辺機器：ディスプレイ／ジョイスティック使用可

企画制作:テクノクエスト株式会社/レーザーディスク株式会社

GAME STORY

第三新星紀——人類が強大な軍事力をもって、銀河系に巨大な星間国家を築き、その繁栄の頂点を迎えようとしていた時代。

人類（ヒト）は未だに宇宙の暗闇を恐れていた。自分達の力の及ばない未知の星々を見る時、人類は無力な原始人のように不安を覚え、身を震わせるのだった。

そんな深宇宙の闇の奥から、ジイダ4連星系は現れた。

第三新世紀0259、銀河系への侵入コースをたどる謎の惑星系が発見され（ZYDAという命名は、この時の探査システム名にちなんでいる）、続く120年間に、5次にわたる調査が行われた。その結果、互いの周囲を巡るこの4連惑星には、ある種の文明が存在する事が判明した。問題は、それが友好的なものか否かである。無人と有人とを問わず、帰還した調査隊は皆無であった。

わずかに、中央惑星パウロイスからの微弱な放射線による未知の信号が、第4次調査隊によってもたらされ、それだけが人類の手元に残された、4連惑星の“意思”を伝える情報であった。

第三新星紀0372、遂にジイダ4連星系は銀河連邦外縁自治区に到達し、連邦中枢は最終調査隊の派遣を決定した。

多目的航宙機 R B 25 式——通称“レッド・パーバリアン”は、特 A 級戦闘装備を搭載して、発進した。目的の惑星系に、強力な防衛システムの存在が予想されたからである。

この、「レッド・バーバリアン」とジダ星系の非人類文明との接触は、後に「パウロイス事変^{ジョー・ロウ}」として銀河連邦史に永くその名をとどめる事となる……。

連邦史に永くその名をとどめる事となる……。

「パウロイス事変」年表〔第三新皇紀〕

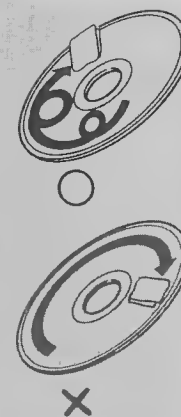
| | | | | | | | | | |
|---|-----|-----|---|---|----------|-----|-----|----------|---|
| 0 | 0 0 | 0 0 | 0 | 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 |
| 2 | 2 2 | 2 3 | 3 | 3 | 3 3 | 3 3 | 3 3 | 3 3 | 3 |
| 5 | 8 8 | 9 0 | 1 | 3 | 4 4 | 5 5 | 6 6 | 6 7 | 7 |
| 9 | 5 8 | 6 3 | 4 | 0 | 2 5 | 3 6 | 1 4 | 8 2 | 8 |
| ① | ② ③ | ④ ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ ⑩ ⑨ | ⑪ ⑫ | ⑬ ⑭ | ⑮ ⑯ ⑰ | ⑱ |

- ① 銀河辺境ルグ・ンラハ宙域管制システム「ZYD・ルバ・RIV」、アンドロメダ方向に3連惑星系発見。
- ② 第1次調査船（自動衛星「HANG」）出発。
- ③ ジイダ星系に第4の惑星発見。
- ④ 第1次調査船、遭難。
- ⑤ 第2次調査隊（有人惑星探査船「サンドラブトラⅢ」）出発。
- ⑥ 第2次調査隊、遭難。
- ⑦ 第3次調査隊（有人惑星探査船「ウォーラル・GX₁」）出発。
- ⑧ 連判評議院、第3次調査隊報告を基に、ジイダ星系を第4種非人類文明圏に認定。
- ⑨ 第4次調査船（有機電子脳ターミナル「マバ・レグバ」）発進。
- ⑩ 第3次調査隊、遭難。異星人との戦闘によるものと発表。
- ⑪ 第4次調査船 中央惑星パウディスより、微弱な電磁波信号を受信。
- ⑫ 第4次調査船、遭難。
- ⑬ 銀河辺境自治区において、ジイダ・バニック発生。
- ⑭ 第5次調査船団、発進。
- ⑮ 連邦軍首席M・アギーレ、「パウディス・メッセージ」に関して、評議院を批判。
- ⑯ 第5次調査船団、遭難。
- ⑰ 最終調査隊（多目的惑星探査機「RB25式」）出発。
- ⑱ 最終調査隊、ジイダ星系に到達。
評議院「パウディス・メッセージ」解説に成功。

ディスクのクリーニング

汚れたディスクを再生すると、コンピュータプログラムの読み込みに支障をきたしたり、本来の画質、音質を損ないます。汚れは必ずクリーニングしてから使用してください。

その場合、柔らかい布でディスク表面に付いたホコリや汚れを軽くふきとるようにしてください。別売のディスククリーニングキット JV-1 を使用すれば、いっそう効果的に汚れを取り除くことができます。レコードスプレー、帯電防止剤などは使用できません。またベンジン、シンナーなどの揮発性の薬品も使用しないでください。



- このディスクはオーディオチャンネルの一部にコンピュータプログラムが記録されています。
- このプログラムの仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。
- このディスクを、無断で複製、放送、上映、公開演奏、レンタルすることは法律により禁じられています。

製作/発売元・レーザーディスク株式会社 販売元・パイオニア株式会社

©1985 TECHNO QUEST INC./LASERDISC CORPORATION.

MANUFACTURED BY LASERDISC CORPORATION, DISTRIBUTED BY PIONEER ELECTRONIC CORPORATION, JAPAN. *PRINTED IN JAPAN*